

**SURVEI MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN
SEPAKTAKRAW DI SMP NEGERI 1 BARANTI
KABUPATEN SIDRAP**

Oleh : Tri Sutriadi

(Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, 2019)

ABSTRAK

TRI SUTRIADI, 2019. SURVEI MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN SEPAKTAKRAW DI SMP NEGERI 1 BARANTI KABUPATEN SIDRAP. Skripsi Jurusan Penjas kesrek Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh Bapak Muhammad Syahrul Saleh dan Bapak Ramli.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan tentang survei minat siswa terhadap permainan sepak takraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di sekolah. Sampel yang digunakan berjumlah 30 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dan Instrumen penelitian yang digunakan adalah (1) Observasi (2) Angket dan (3) Dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif, karena penulis akan menjelaskan/mendeskripsikan hubungan, pengaruh satu variabel dengan variabel lain. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti tentang minat siswa terhadap permainan Sepaktakraw di SMP 1 Baranti Kabupaten Sidrap. Teknik analisis data yang digunakan adalah Persentase (%). Adapun analisis data tiap-tiap faktor pada faktor perhatian berada pada kategori rendah (42.90%), faktor tertarik berada pada kategori sedang (36.3%), dan faktor kebutuhan berada pada kategori rendah (45.5%). Berdasarkan pada analisis data keseluruhan responden maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap permainan Sepaktakraw berada pada kategori sedang dengan persentase 42,90 %. Melalui pengolahan data diperoleh hasil Minat Siswa Terhadap Permainan Sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap tergolong sedang (42,90%).

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Semestinya permainan sepaktakraw merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa karena sepaktakraw tidak seperti sepak bola yang selama ini menjadi kesenangannya, olahraga sepaktakraw termasuk aktivitas olahraga yang luar biasa dalam gerakannya yang begitu sulit dilakukan ketika melakukan pukulan smash karena tidak sembarang seseorang bisa melakukannya sehingga menjadi minat daya tarik seseorang untuk mempelajarinya. Sebagaimana di Sulawesi sepaktakraw disebut sepak raga atau siraga-raga yang diambil dari bahasa Bugis yang artinya saling menghibur. Salah satu bukti bahwa permainan sepaktakraw (sepak raga) merupakan permainan yang menyenangkan yaitu sepak raga ini ditampilkan pada acara resmi kerajaan, dan pesta keramaian keluarga, pesta panen, dan untuk menyambut tamu-tamu penting kerajaan.

Dalam suatu kegiatan olahraga, minat merupakan hal yang penting karena minat dapat mempengaruhi seberapa besar perhatian seseorang terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan baik dalam bidang olahraga seperti cabang olahraga sepaktakraw maupun badan lainnya. Hal tersebut juga berlaku pada siswa, karena minat memiliki peranan penting dalam kehidupan. Namun pada kenyataannya setiap orang memiliki tingkat minat yang berbeda. Minat yang timbul dalam diri seseorang dipengaruhi banyak faktor, seperti lingkungan sosial, keluarga, teman, serta faktor lainnya. Minat dapat dipengaruhi oleh 2 faktor dari dalam (intrinsik) seperti rasa senang, perhatian dan persepsi, sedangkan faktor dari luar (ekstrinsik) seperti lingkungan sistem pengajaran. Faktor

intrinsik merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih aktivitas tersebut berdasarkan tujuan agar dapat memenuhi kebutuhan orang tertentu. Banyak faktor yang mempengaruhi minat seseorang untuk bermain sepaktakraw baik itu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri seperti emosi, rasa senang, dan sebagainya maupun faktor yang timbul dari luar seperti orang tua, lingkungan, dan lain-lain. Minat masyarakat terhadap permainan sepaktakraw sekarang ini sudah tidak bisa diragukan lagi, hal ini terlihat dari banyak peminat olahraga ini mulai dari anak-anak sampai orang tua. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru penjaskes SMP Negeri 1 Baranti menyatakan bahwa olahraga sepaktakraw merupakan olahraga yang paling dominan diminati dan menjadi olahraga populer bagi siswa. Minat tanpa ada paksaan dari siapapun, minat itu dari dalam diri individu, ada pun dari dorongan teman-teman atau dari lingkungan tersebut. Misalnya ditempat kita tinggal atau sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, muncullah sebuah keinginan dari peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Survei Minat Siswa Terhadap Permainan Sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap”.

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

1. Pengertian Minat

Minat adalah kecenderungan yang berlangsung lama terhadap suatu objek atau dalam melakukan sesuatu kegiatan (perbuatan) yang didasari oleh perasaan tertarik, senang, yang muncul dari dalam diri. Kesenangan adalah ketertarikan afektif pada suatu keadaan atau benda atau kegiatan, yang berlangsung sementara. Kesenangan berbeda dari minat dan persistensinya. Perhatian adalah karakteristik yang selektif dari kehidupan mental. Perhatian adalah pemusatan energi psikis pada suatu objek. Perhatian yang besar (kuat) mengarah pada minat. Kebutuhan merupakan keadaan yang membutuhkan pemuasan, kebutuhan ini mendorong munculnya perhatian dan minat. Motivasi adalah faktor dalam organisme yang membangkitkan,

mempertahankan, mengelola dan membawa tingkah laku pada suatu tujuan tertentu. Motivasi berkaitan dengan minat, yakni minat merupakan salah satu unsur psikologis yang menjadi sumber motivasi.

Menurut W.S. Winkel (1996: 105), minat adalah kecenderungan subjek yang mantap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Slameto (1995: 57) bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jika ada siswa yang kurang berminat terhadap belajar, maka diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari.

Sedangkan Doyles Freyer yang dikutip oleh Wayan Nurkancana (1986: 229) mengemukakan bahwa minat atau *interest* adalah gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktivitas yang menimbulkan perasaan senang pada individu. Minat sangat erat hubungannya dengan kebutuhan, karena minat yang timbul dari kebutuhan ajakan merupakan faktor pendorong bagi seseorang dalam melaksanakan usahanya. Jadi, dapat dilihat bahwa minat adalah sangat penting dalam pendidikan, sebab merupakan sumber dari usaha.

Pendapat lain mengatakan bahwa minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu. Dengan demikian, minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seseorang dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan ilmiah yang dituntutnya (The Liang Gie, 1988: 28).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu proses kejiwaan yang bersifat abstrak yang dinyatakan oleh seluruh keadaan aktivitas,

ada objek yang dianggap bernilai sehingga diketahui dan diinginkan. Sehingga proses jiwa menimbulkan kecenderungan perasaan terhadap sesuatu, gairah atau keinginan terhadap sesuatu. Bisa dikatakan pula bahwa minat menimbulkan keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Keinginan ini disebabkan adanya rasa dorongan untuk meraihnya, sesuatu itu bisa berupa benda, kegiatan, dan sebagainya baik itu yang membahagiakan ataupun menakutkan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat adalah suatu kecenderungan dari dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut tertarik atau menyangangi atau situasi atau objek tertentu tanpa ada yang menyuruh. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat seorang anak. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat seorang anak, menurut Totok Susanto (1998:10), adalah sebagai berikut:

a) Motivasi dan Cita-Cita

Dalam proses belajar siswa, sebelum timbul minat terhadap motif dan motivasi, motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Motif ini merupakan suatu kondisi internal atau disposisi internal kesiap-siagaan (Tim Pengembangan MKD IKIP Semarang, 1998:173). Sedangkan menurut WS. Winkel (1993:93). Motivasi adalah motif yang menjadi aktif pada saat-saat tertentu.

Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang kehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sudirman, AM, 1999:196). Sedangkan cita-cita adalah keinginan atau kehendak yang selalu ada didalam pikiran (Depdikbud, 1999:196).

Timbulnya motivasi belajar siswa, bisa berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, juga berasal dari luar diri siswa. Motivasi yang timbul dari dalam siswa itu sendiri disebut motivasi intrinsik, contohnya kecenderungan anak, bakat anak, kemauan dan bakat. Sedangkan motivasi yang timbul dari luar diri siswa disebut motivasi ekstrinsik, contohnya: model penyajian materi pembelajaran, suasana pengajaran dan kondisi masyarakat.

b) Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan yang paling utama, karena sebagian besar kehidupan siswa berada dalam lingkungan keluarga. Jadi, keadaan keluarga serta keadaan rumah juga mempengaruhi minat seorang siswa. Suasana rumah yang tenang, damai, tentram dan menyenangkan akan memberikan dorongan kepada anak yang telah melakukan aktivitas olahraga. Siswa dapat belajar dengan tenang, sehingga menguntungkan bagi kemajuan belajar siswa. Oleh karena itu, adanya perhatian keluarga terhadap aktivitas dan sarana belajar siswa akan dapat mendukung minat siswa semakin bertambah besar.

c) Peranan Guru

Selain berperan sebagai fasilitator, guru juga harus dapat berperan sebagai motivator. Dalam hal ini, seorang guru harus mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif dan dapat merangsang minat siswa terhadap pembelajaran. Menyadari pentingnya minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, berikut ini disajikan beberapa pendekatan yang harus diperhatikan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Berikan kepada siswa rasa puas, biasanya keberhasilan akan mengikutinya.
2. Kembangkan pengertian kepada siswa secara wajar. Pengertian baru haruslah disadarkan pengalaman-pengalaman belajar yang lampau.
3. Bawalah suasana kelas yang menyenangkan para siswa.
4. Buatlah para siswa ikut andil dalam program yang disusun.
5. Usahakan pengaturan kelas yang bervariasi, sehingga rasa bosan berkurang dan perhatian siswa meningkat.
6. Timbulkan minat siswa terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
7. Berikan komentar terhadap hasil-hasil yang mereka capai.
8. Berikan kesempatan siswa untuk berkompetisi (Handoyo, H., 1994).

d) Fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif, lebih lanjut Wina Sanjaya mengungkapkan definisi dari sarana adalah segala sesuatu yang berkaitan secara langsung dengan peserta didik dan mendukung kelancaran serta keberhasilan proses belajar peserta didik yang meliputi media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain-lain. Sedangkan Prasarana merupakan segala sesuatu yang tidak secara langsung berkaitan dengan peserta didik, namun dapat mendukung kelancaran dan keberhasilan proses belajar peserta didik yang meliputi jalan menuju ke sekolah, penerangan sekolah, kamar kecil dan lain sebagainya. Contoh dalam hal ini fasilitas olahraga futsal: lapangan, bola, sepatu futsal kaos tim, dan pelatih.

e) Media massa

Apa yang ditampilkan di media massa, baik media cetak ataupun media elektronik, dapat menarik dan merangsang khalayak untuk memperhatikan dan menirunya. Pengaruh tersebut menyangkut istilah, gaya hidup, nilai-nilai, dan juga perilaku sehari-hari. Minat khalayak dapat terarah pada apa yang dilihat, didengar, atau diperoleh dari media massa. Dari media massa inilah akan timbul minat untuk melakukan aktivitas olahraga karena media massa sering memunculkan tentang aktivitas olahraga dalam berbagai cabang olahraga dalam negeri maupun luar negeri, dengan kehadiran media massa ini dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap olahraga SepakTakraw.

3. Ciri-Ciri Minat

Ada tujuh ciri-ciri minat yang dikemukakan oleh Hurlock (1990:155), ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
Minat juga berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, contohnya perubahan minat karena perubahan usia
- b) Minat tergantung pada persiapan belajar
Kesiapan belajar merupakan salah satu faktor penyebab meningkatnya minat. Seseorang tidak akan mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik maupun mental.
- c) Minat bergantung pada kesempatan belajar
Minat anak-anak maupun dewasa bergantung pada kesempatan belajar yang ada, sebagian anak kecil lingkungannya terbatas pada rumah, maka minat mereka tumbuh di rumah. Dengan pertumbuhan di lingkungan sosial mereka menjadi tertarik pada

minat orang di luar rumah yang mereka kenal.

- d) Perkembangan minat mungkin terbatas
Hal ini disebabkan oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Seseorang yang cacat fisik tidak memiliki minat yang sama pada olah raga seperti teman sebayanya yang normal. Perkembangan minat juga dibatasi oleh pengalaman sosial yang terbatas.
- e) Minat dipengaruhi oleh pengaruh budaya
Kemungkinan minat akan lemah jika tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai oleh kelompok budaya mereka.
- f) Minat berbobot emosional
Minat berhubungan dengan perasaan, bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka timbul perasaan senang yang akhirnya diminatinya. Bobot emosional menentukan kekuatan minat tersebut, bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat dan sebaliknya, bobot emosional yang menyenangkan menguatkan minat.
- g) Minat dan egosentris
Minat berbobot egosentris jika seseorang terhadap sesuatu baik manusia maupun barang mempunyai kecenderungan untuk memilikinya.

4. Bentuk-Bentuk Minat

Menurut Buchori (1991:136) minat dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

a) Minat Primitif:

Minat primitif disebut minat yang bersifat biologis, seperti kebutuhan makan, minum, bebas bergaul dan sebagainya. Jadi pada jenis minat ini meliputi kesadaran tentang kebutuhan yang langsung dapat memuaskan dorongan untuk mempertahankan organisme.

b) Minat Kultural:

Minat kultural atau dapat disebut juga minat sosial yang berasal atau diperoleh dari proses belajar. Jadi minat kultural disini lebih tinggi nilainya dari pada minat primitive.

5. Cara Menentukan Minat

- a) Minat yang Diekspresikan
Seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihan dengan kata-kata tertentu.
- b) Minat yang Diwujudkan
Seseorang dapat mengungkapkan minat bukan melalui kata-kata, tetapi melalui tindakan atau perbuatan ikut serta aktif dalam aktivitas tertentu.
- c) Minat yang Diinvestasikan
Seseorang menilai minat dapat diukur dengan menjawab sejumlah pertanyaan tertentu atau urutan pilihan untuk kelompok aktivitas tertentu, rangkaian pertanyaan semacam ini disebut investasi minat. Jadi minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ketertarikan siswa terhadap olahraga Sepaktakraw. (Dewa Ketut, 1993 : 64)

6. Unsur-Unsur Minat

Adapun unsur-unsur minat meliputi:

- a) Perasaan senang
Sebagaimana yang telah disebutkan oleh Slameto bahwa minat seseorang dapat diketahui dari pernyataan suka terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Antara minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau peserta didik yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya.
Dari perasaan senang ini dapat diketahui bahwa seseorang menilai positif terhadap sesuatu, dan penilaian menjadi negatif ketika seseorang merasa tidak senang terhadap objek yang ada dan dari perasaan senang pula seseorang memiliki semangat untuk mengerjakan sesuatu, dan sebaliknya seseorang tidak memiliki perasaan senang maka seseorang tidak akan mengerjakan sesuatu itu pula.
- b) Perhatian
Menurut Wasty Sumanto (1992 : 107) perhatian adalah

pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas. Perhatian bersifat lebih sementara dan ada hubungannya dengan minat. Perbedaannya adalah minat sifatnya menetap sedangkan perhatian sifatnya sementara adakalanya timbul dan adakalanya menghilang. F. Patty, dkk yang dikutip oleh Sumadi Suryabrata mengklasifikasikan perhatian menjadi:

- 1) Perhatian spontan dan perhatian paksaan : bila kita senang terhadap sesuatu perhatian kita akan tercurah secara spontan, dan ketika kita tidak senang, maka kita dapat mengusahakannya yaitu dengan cara paksaan.
- 2) Perhatian konsentratif dan perhatian *distributive* : apabila kita memperhatikan suatu hal saja, maka kita menggunakan perhatian konsentratif dan apabila memperhatikan banyak hal kita menggunakan perhatian *distributive*.
- 3) Perhatian sembarangan, perhatian semacam ini tidak tetap, berpindah-pindah dari satu objek ke objek lainnya.

c) Motif

Istilah motif berasal dari akar kata bahasa latin "*motive*" yang kemudian menjadi "*motion*", artinya gerak atau dorongan untuk bergerak.

Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata (1998: 225) motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Jadi kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

d) Perasaan tertarik

Kurt Singer (1992: 185) mengatakan bahwa sejak semula dunia ini menunjukkan suatu karakter yang

bersifat mengajak bagi seorang anak. Artinya dunia ini memperlihatkan dirinya dengan cara yang menarik memikat.

Begitu juga dengan pelajaran, seseorang siswa mempunyai rasa tertarik pada pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, maka ia akan senang hati untuk mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tersebut, sebaliknya kalau siswa tidak mempunyai rasa tertarik, maka enggan untuk mengikuti bahkan malas untuk mengerjakan tugas-tugas pendidikan jasmani dan kesehatan.

7. Survei

Penelitian survei adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan terstruktur/sistematis yang sama kepada banyak orang, untuk kemudian semua jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah, dan dianalisis. Pertanyaan yang terstruktur biasanya disebut kuesioner. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden untuk mengukur variabel-variabel, berhubungan di antara variabel yang ada, atau bisa juga pengalaman dan opini dari responden.

Penelitian survei merupakan kegiatan penelitian data pada saat tertentu, dengan tiga tujuan penting, yaitu: 1) mendeskripsikan keadaan alami yang hidup saat itu, 2) mengidentifikasi secara terukur keadaan sekarang untuk dibandingkan, dan 3) menentukan hubungan sesuatu yang hidup di antara kejadian spesifik.

Secara sederhana penelitian survei merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan instrumen penelitian (pedoman wawancara atau angket) yang diajukan kepada responden yang bertujuan untuk meneliti karakteristik atau sebab akibat antar variabel tanpa adanya campur tangan peneliti.

8. Olahraga Sepaktakraw

Baik kali ini daeng mau ceritakan tentang kesenian asli Bugis Makassar yaitu "PA'RAGA". Selain memiliki kekayaan khazanah budaya, Indonesia menyimpan

berbagai jenis olahraga rakyat yang telah mendunia. Tak hanya pencak silat, sepaktakraw atau sepakbola rotan juga telah digandrungi masyarakat dunia. Perlu diketahui, takraw pertama kali muncul di Makassar, Sulawesi Selatan. Tentu kita bangga Asal Muasal sepaktakraw yang telah mendunia adalah Kesenian asli Bugis Makassar yaitu "Pa'raga".

Muasal olahraga sepaktakraw adalah sepak raga yakni sebuah permainan yang memainkan bola rotan yang dipadu dengan gerakan mirip akrobat. Permainan ini merupakan sebuah budaya tradisional khas dari Makassar Sulawesi Selatan. Salah satu tokoh masyarakat yang mengembangkan sepak raga di Desa Kaemba, Dusun Patte'ne, Kabupaten Maros yakni M.Dahlan Dg Gassing, mengungkapkan bahwa ma'raga atau gerakan melakukan raga dengan menggunakan bola rotan ini, pada dasarnya adalah terdiri dari gerakan-gerakan seni bela diri.

Berdasarkan cerita turun-temurun di Kaemba, Maros Sulawesi Selatan bahwa permainan raga ini dulunya muncul dari sebuah kampung yang dahulu disebut Ujung Bulu, sebuah kampung Pa'raga di wilayah Maros. Sebuah sejarah juga mencatat perkembangan Ma'raga, ketika dari kedatangan seorang Karaeng (raja) dari Gowa yang menyebarkan Islam dengan memperkenalkan alat-alat musik tradisional seperti gendang dan gong membuat ma'raga tidak lagi dilakukan dengan hanya gerakan-gerakan seperti biasa, namun diiringi dengan alat-alat musik tradisional. Hal ini dipastikan ma'raga adalah salah satu medium penyebaran agama Islam di Kaemba.

Sebuah catatan sejarah terawal tentang Sepak Raga juga terdapat dalam Sejarah Melayu. Ketika pemerintahan Sultan Mansur Shah Ibni Almarhum Sultan Muzzaffar Shah (1459 – 1477), sejalan dengan perkembangan, maka pada tahun 1940-an, pola permainan raga ini berubah dengan menggunakan jaring dan peraturan angka. Olahraga ini kemudian berkembang dikawasan asia, tercatat sampai di Filipina yang dikenal dengan nama Sipa, di Burma Chinlone, di Laos Kator dan di Thailand Takraw.

Di Makassar, dalam berbagai seremonial atau pesta rakyat, permainan Pa'raga masih digelar sebagai pendukung acara. Para pemain pa'raga biasanya adalah para pemuda yang terampil dan terlatih baik. Mereka mengenakan pakaian adat yang terdiri dari passapu (penutup kepala khas Makassar berbetuk segi tiga), baju tutup (jas tradisional), dan lipa sabbe (sarung khas Makassar yang terbuat dari kain sutera), para pemuda ini beratraksi.

2.) Keterampilan Lokomotor

Keterampilan lokomotor adalah keterampilan untuk menggerakkan anggota badan dalam keadaan titik berat badan berpindah dari suatu tempat ke tempat lain. Karna permainan sepak takraw berlangsung dalam sebuah petak lapangan datar dengan keterampilan dominan memainkan bola dengan kaki, maka bentuk dasar dominan adalah :

- Berpindah tempat berupa gerakan melangkah
- Lari dan melangkah
- Melompat dengan dua kaki
- Melompat dengan satu kaki

Keterampilan dasar dominan jenis lokomotor ini harus dapat didukung oleh kekuatan dan kecepatan, dan bahkan power seperti untuk gerakan melompat.

3.) Keterampilan Manipulatif

Keterampilan manipulative adalah keterampilan menggunakan anggota badan, tangan atau kaki, untuk mengontrol bola. Karena dalam sepak takraw, bola terutama dimainkan dengan kaki, tidak boleh dengan tangan, maka keterampilan manipulative dominan adalah menyepak bola dengan kaki.

4.) Kombinasi Keterampilan Dasar

- Keterampilan dasar itu , tentunya tidak berdiri sendiri . Dalam satu teknik dasar sepak takraw, misalnya sepak mula (servis), maka disitulah dibutuhkan kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan (non lokomotor) dan keterampilan manipulative. Kordinasi anggota tubuh dibutuhkan untuk menampilkan gerak dengan daya (force) dan alur gerak (flow) yang selaras, terutama ayunan kaki penyepak. Kemampuan untuk mengantisipasi

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode.

Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Menurut Morissan (2012) penelitian adalah upaya untuk menemukan sesuatu. Hakekat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong penelitian untuk melakukan penelitian.

Setiap orang mempunyai motivasi yang berbeda, di antaranya dipengaruhi oleh tujuan dan profesi masing-masing. Motivasi dan tujuan penelitian secara umum pada dasarnya adalah sama, yaitu bahwa penelitian merupakan refleksi dari keinginan manusia yang selalu berusaha untuk mengetahui sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia yang umumnya menjadi motivasi untuk melakukan penelitian.

Tujuan dari suatu metode penelitian ilmiah adalah untuk menghasilkan data yang objektif dan tidak biasa, sehingga dapat dilakukan evaluasi terhadap data yang diperoleh. Dalam penelitian ini penulis akan menguraikan beberapa metodologi penelitian antara lain sebagai berikut:

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif, karena penulis akan menjelaskan/mendeskripsikan hubungan, pengaruh satu variabel dengan variabel lain. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa kata, skema, dan gambar. (Sugiyono, 2007:14) Dalam kaitannya dengan penelitian ini, penulis tertarik untuk meneliti tentang minat siswa terhadap permainan sepak takraw di SMP 1 Baranti Kabupaten Sidrap.

Secara harfiah penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk menjelaskan minat siswa terhadap permainan sepak takraw di SMP 1 Baranti Kabupaten Sidrap. Penelitian deskriptif dalam hal ini untuk memperoleh gambaran yang jelas dari minat siswa terhadap permainan sepak takraw di SMP 1 Baranti Kabupaten Sidrap.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Penelitian survei yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Pengukuran angket menggunakan teknik skala *Likert*. Skala *Likert* memiliki gradasi dari yang sangat positif hingga sangat negatif yang nantinya dikuantitatifkan.

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan maret 2019 sampai april 2019. Tempat pelaksanaan penelitian di SMP 1 Baranti Kabupaten Sidrap.

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode survei yaitu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan suatu kumpulan atau kelompok individu yang dapat diamati oleh anggota populasi itu sendiri atau bagi orang lain yang memiliki perhatian terhadapnya.

Menurut Sugiyono (2009) mengemukakan bahwa: "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Dengan uraian tersebut, maka populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang ingin diteliti. Informasi-informasi yang diperoleh dalam penelitian, pada dasarnya bersumber dari populasi penelitian. Secara sederhana suatu penelitian dapat menggunakan sebagian dari populasi untuk dijadikan sampel.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP 1 Baranti Kabupaten Sidrap.

2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (1987), sampel adalah bagian dari populasi (sebagian atau wakil populasi yang diteliti). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang

diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Menurut Sugiyono (2009), sampel adalah sebagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Keuntungan dalam menggunakan sampel yaitu: memudahkan peneliti, penelitian lebih efisien, lebih teliti dan cermat dalam pengumpulan data, serta penelitian lebih efektif. Adapun sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah semua siswa laki-laki kelas VIII di SMP 1 Baranti Kabupaten Sidrap. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sistem *purposive sampling*. Dengan menggunakan 30 siswa laki-laki kelas VIII.

E. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang meluas tentang variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini, maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan sebagai berikut :

1. Minat merupakan kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain atau pada objek dan merupakan salah satu motivasi seseorang untuk melakukan kegiatan yang disukai.
2. Sepaktakraw merupakan jenis olahraga campuran dari sepak bola dan bola voli, dimainkan di lapangan ganda bulu tangkis, dan pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan.

F. Instrumen Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengadaan instrumen penelitian melalui beberapa tahap. Menurut Arikunto (2006:166) prosedur yang ditempuh adalah perencanaan, penulisan butir soal, penyuntingan, uji-coba, penganalisaan hasil, dan mengadakan revisi. Sedangkan dalam penelitian ini, langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam pengadaan instrumen antara lain: membuat kisi-kisi instrumen, lalu dikonsultasikan, hasil konsultasi direvisi jika perlu, instrumen yang telah direvisi diuji-cobakan, kemudian revisi kedua dan instrumen jadi yang siap disebar. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dapat dilihat pada bagan berikut:

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam suatu penelitian adalah hal yang sangat penting, sebab data yang

dikumpulkan itu merupakan bahan pengujian hipotesis yang telah diajukan. Jadi dalam menentukan alat pengumpul data pada prinsipnya harus sesuai dengan sasaran yang diinginkan, oleh karena kekeliruan dalam penggunaan metode mengakibatkan tidak sempurnanya data yang diperlukan.

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya.

Angket / kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya.

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk menggali data sesuai dengan permasalahan penelitian. Menurut Morissan (2012) pada penelitian survei, penggunaan angket merupakan hal yang paling pokok untuk pengumpulan data di lapangan. Hasil kuesioner inilah yang akan diangkakan (*kuantifikasi*), disusun tabel – tabel dan dianalisa secara statistik untuk menarik kesimpulan penelitian.

Tujuan pokok pembuatan kuesioner adalah (a) untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian, dan (b) untuk memperoleh informasi dengan reliabel dan validitas yang tinggi. Hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti dalam menyusun kuesioner, pertanyaan-pertanyaan yang disusun harus sesuai dengan hipotesa dan tujuan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian, sebab dengan adanya analisis data, maka hipotesis yang ditetapkan bisa diuji kebenarannya untuk selanjutnya dapat diambil suatu kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Responden

Responden yang mengisi angket adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap sebanyak 30 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sistem *purposive sampling* dimana semua sampel adalah siswa laki-laki.

2. Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum data penelitian minat siswa terhadap permainan sepak takraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap. Analisis deskriptif meliputi : *mean*, sum, Std. Deviasi, minimum dan maksimum.

Berdasarkan hasil analisis data dari tiap – tiap faktor yang mendukung hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Faktor perhatian dimana diketahui bahwa minat siswa terhadap permainan sepak takraw berada pada kategori rendah yaitu 42.9%. faktor perhatian terdiri dari : senang, pemahaman, keinginan tahu dan penerapan. Timbulnya minat dari faktor perhatian bisa saja dipengaruhi oleh beberapa faktor. Rasa senang ketika bermain sepak takraw merupakan salah satu pemicu timbulnya minat bagi siswa untuk bermain sepak takraw. Begitu pun dengan pemahaman, ketika siswa memiliki pengetahuan tentang sepak takraw maka akan menimbulkan minat bagi siswa tersebut. Terlepas dari itu keinginan tahu yang dimiliki siswa juga merupakan salah satu hal yang dapat menimbulkan minat, siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan terus belajar tentang sepak takraw dan setelah mereka mengetahui mereka akan menerapkan pada saat mereka bermain sepak takraw.

Faktor tertarik dimana pada hasil analisis data minat siswa terhadap permainan sepak takraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap berada pada kategori sedang yaitu 36.30%. faktor tertarik terdiri dari tanggung jawab, rangsangan dan aktif. Sedangkan minat siswa terhadap permainan sepak takraw disebabkan karena siswa tidak memiliki wadah untuk mengembangkan bakat atau bahkan hanya untuk sekedar bermain sepak takraw saja. Siswa hanya bermain sepak takraw hanya pada saat jam pelajaran penjas. Siswa juga tidak memiliki wadah berupa ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat sehingga siswa yang berprestasi tidak mengalami perkembangan kecuali ketika mereka berlatih diluar sekolah. Selain itu tidak adanya pelatih khusus untuk sepak takraw sehingga kegiatan sepak takraw tidak begitu aktif dalam lingkungan sekolah.

Faktor kebutuhan dimana pada hasil analisis data menunjukkkn bahwa minat siswa terhadap permainan sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap tergolong rendah 49.50%. Faktor kebutuhan terdiri dari fasilitas. Fasilitas/sarana dan prasarana merupakan unsur penting pendukung dalam proses pembelajaran, bila tidak ada fasilitas/sarana dan prasarana proses pembelajaran tidak akan berjalan secara maksimal. Timbulnya minat siswa terhadap permainan sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap sebagian besar dipengaruhi oleh fasilitas yang ada. Siswa menggunakan fasilitas sepaktakraw dalam keadaan kurang baik seperti bola yang sudah mulai rusak, net yang sudah rusak dan lapangan yang tidak bergaris. Sedangkan bola dan net yang bagus di simpan di dalam perlengkapan. Meskipun memiliki kemampuan bermain sepaktakraw yang baik tetapi apa bila tidak didukung fasilitas/sarana dan prasarana yang baik bisa meninmbulkan minat siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh minat siswa terhadap permainan sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap secara keseluruhan menunjukkan hasil minat siswa sedang yaitu (42.90%). Hal ini disebabkan karena Faktor perhatian berdasarkan angket nomor 1-13 mempunyai sub-sub indikator: senang, pemahaman, keingin tahuan dan penerapan Dari hasil analisis data diperoleh yaitu; skor maksimum = 76; skor minimum = 55; Mean = 65.23; dan Standar Deviasi = 5.71 (42.9%), Faktor Tertarik berdasarkan angket nomor 14-23 mempunyai sub-sub indikator: tanggung jawab, rangsangan, aktif dan kenyamanan. Dari hasil analisis data diperoleh yaitu; skor maksimum = 50; skor minimum = 11; Mean = 33.40; dan Standar Deviasi = 9.23 (36.3%), Faktor Kebutuhan nomor 24-25 Faktor perhatian mempunyai sub-sub indikator: tanggung jawab, rangsangan, aktif dan kenyamanan. Dari hasil analisis data diperoleh yaitu; skor maksimum = 10; skor minimum = 4; Mean = 6.86; dan Standar Deviasi = 2.08 (49.5%).

Berdasarkan data hasil angket yang telah disebar pada 30 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini telah diperoleh persentase dari tiap – tiap faktor tentang minat siswa terhadap permainan sepaktakraw di SMP Negeri

1 Baranti Kabupaten Sidrap yang dijawab oleh responden. Maka minat siswa terhadap permainan sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidrap berada pada kategori, sangat tinggi 2 siswa (6.6%), kategori tinggi 6 siswa (19.80%), kategori sedang 13 siswa (42,90%), dan kategori rendah 8 siswa (26.40%) dan ketegori sangat rendah 1 siswa (3.3%) Dengan demikian dapat diketahui bahwa klasifikasi minat siswa terhadap permainan sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten masuk dalam kategori sedang yaitu 13 siswa (42.90%).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan pada tiap tiap faktor dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap permainan sepaktakraw pada faktor perhatian berapa pada kategori rendah (42.90%), faktor tertarik berada pada kategori sedang (36.3%), dan faktor kebutuhan berada pada kategori rendah (45.5%). Berdasarkan pada analisis data keseluruhan responden maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap permainan Sepaktakraw berada pada kategori sedang dengan persentase 42,90 %.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian tentang minat siswa kelas terhadap permainan sepaktakraw di SMP Negeri 1 Baranti Kabupaten SIDRAP, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar siswa lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran sepaktakraw di sekolah.
2. Bagi guru, akan lebih baik apabila lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran sepaktakraw, agar minat siswa terhadap pembelajaran sepaktakraw lebih meningkat tinggi. Guru agar lebih sering menggunakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat siswa, seperti media gambar atau video.
3. Bagi sekolah, agar lebih memperhatikan fasilitas / sarana dan prasarana yang digunakan siswa untuk proses pembelajaran sepaktakraw. Memperbaiki fasilitas yang ada akan lebih meningkatkan minat siswa.
4. Bagi penelitian selanjutnya hendaknya populasi penelitian yang digunakan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim. 2015. *Pengertian dan Contoh Penelitian Survey*. (Online)
<http://modul.makalah.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-dan-contoh-penelitian-survey.html>.
(Diakses tanggal 9 Februari 2017)

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta.

Buchori. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Aksara baru.

Dewa ketut. *Proses bimbingan dan penyuluhan*. Rineke cipta, jakarta, tahun 1993.

Elizabeth B. Hurlock. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Handoyo, H. (1994). *Memahami motivasi dalam pembelajaran*.

<https://nandahandoyo04.wordpress.com/2014/01/03/memahami-motivasi-dalam-pembelajaran/>
<http://daengbecakmks.blogspot.com/2013/08/paraga-asal-mula-sepak-takraw-yang.html>

Kurt Singer, *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*, terj. Bergman Sitorus, (Bandung: CV. Remadja Karya, 1987),

Morissan, 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta. Kencana

Rahayu, Minarti. 2013. *Pengertian Bakat dan Minat*. (Online)
<http://minarti.rahayu.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-bakat-dan-minat.html>.
(Diakses tanggal 9 Februari 2017)

Riduwan. 2014. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Sumadi Suryabrata, 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sudirman, AM. (1999). *Integrasi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sumanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineke Cipta

Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.

Sudrajat Prawirasaputra dan Lingling Usli. 2004. *Pembelajaran Permainan Sepak Takraw : Pendekatan Keterampilan Taktis di SMU*. DepDikNas.

Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

The Liang Gie. 1988. *Administrasi Perkantoran*. Yogyakarta: Yayasan Studi Ilmuan Teknologi.

Tim Pengembangan MKDK IKIP SEMARANG. (1990). *Psikologi Perkembangan*. (Edisi ke-2) Semarang: IKIP Semarang Pers.

Tim Redaksi. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Susanto, Totok. (1998). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar*. Diakses dari <https://sholahuddin.edublogs.org/2012/04/27/faktor-faktor-yang-mempengaruhiminat-belajar/>

W. S Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.

Wayan Nurkencana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.